

**PENERAPAN *RELATIONAL CONFLICT*
DALAM FENOMENA *NGLANGKAHI* PERKAWINAN
PADA SKENARIO FILM TELEVISI
“PANCAGATI”**

KARYA SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



disusun oleh
Eri Kristiana
NIM: 1210651032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

**PENERAPAN *RELATIONAL CONFLICT*
DALAM FENOMENA *NGLANGKAHI* PERKAWINAN
PADA SKENARIO FILM TELEVISI
“PANCAGATI”**

KARYA SENI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Televisi dan Film



disusun oleh
Eri Kristiana
NIM: 1210651032

**PROGRAM STUDI TELEVISI DAN FILM
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2016

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Karya Seni “Penerapan *Relational Conflict* dalam Fenomena *Nglangkahi* Perkawinan pada Skenario Film Televisi Pancagati” telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Program Studi Televisi dan Film Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta yang diselenggarakan pada tanggal 24 November 2016.

Pembimbing I/ Anggota Penguji

Dyah Arum Retnowati, M.Sn.

NIP. 19710430 199802 2 001

Pembimbing II/ Anggota Penguji

Drs. Alexandri Luthfi R, M.S.

NIP. 19580912 198601 1 001

Cognate/ Penguji Ahli

Endang Mulyaningsih, S.IP., M.Hum.

NIP. 19690209 199802 2 001

Ketua Program Studi Televisi

Agnes Widiasmoro, S.Sn., M.A.

NIP. 19780506 200501 2 001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Seni Media Rekam
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Marsudi, S.Kar., M.Hum.

NIP. 19610710 198703 1 002



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
 INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
 Jl. Parangtritis Km 6,5 Yogyakarta 55188
 Telepon (0274) 384107
 www.isi.ac.id

Form VIII : Pernyataan Mahasiswa

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda-tangan dibawah ini :

Nama : Eri Kristiana
 No. Mahasiswa : 1210651032
 Angkatan Tahun : 2012
 Judul Penelitian/ : Penerapan Relational Conflict Dalam Fenomena
 Perancangan karya : Nglangtahi Perkawinan Pada Skenario Film
 Televisi "Pancagati"

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Penelitian/Perancangan karya seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat tulisan atau karya yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung-jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Yogyakarta, 12 November 2016

Yang menyatakan



MOTTO



"Satu orang saja yang meremehkan mimpi saya,

seribu langkah saya berlari mewujudkannya.

Kalau sepuluh orang?

Bayangkan saja betapa semangatnya saya nanti berlari!"

HALAMAN PERSEMBAHAN



Karya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

- Bapak-Ibu tercinta, sepasang malaikat yang menjadi kekuatan
satu-satunya;
- Adik laki-lakiku, yang menjadi sumber kegirangan
di tengah kejenuhan;
- dan KALIAN, yang kelak akan merasakan perjuangan yang sama.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelancaran-Nya sehingga dapat menyelesaikan masa perkuliahan dan Tugas Akhir sebagai syarat dalam mencapai gelar S-1 di Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penyusunan penciptaan karya ini sebagai salah satu syarat wajib kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dan syarat wajib kelulusan perkuliahan. Tugas Akhir adalah mata kuliah terakhir untuk mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan. Adanya penciptaan karya dan sebuah pertanggungjawaban dalam wujud tulisan juga bertujuan untuk mengembangkan wawasan kreativitas dalam mewujudkan konsep menjadi sebuah karya.

Proses penyelesaian Tugas Akhir dengan judul “Penerapan *Relational Conflict* Dalam Fenomena *Nglangkahi* Perkawinan Pada Skenario Film Televisi *Pancagati*” berjalan dengan lancar. Hal tersebut tidak akan berjalan dengan baik jika tidak ada dukungan dan bantuan dari beberapa pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Marsudi, S.Kar., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
2. Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A., selaku Ketua Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
3. Arif Sulistiyono, M.Sn., selaku Sekretaris Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
4. Dyah Arum Retnowati, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I.
5. Drs. Alexandri Luthfi R, M.S., selaku Dosen Pembimbing II.
6. Yohana Ari Ratnaningtyas, M.Si., selaku Dosen Wali.
7. Retno Mustikawati, M.F.A., selaku pembimbing pra-proposal.
8. Seluruh Dosen Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Seluruh karyawan Jurusan Televisi Fakultas Seni Media Rekam Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

10. Dr. Aris Wahyudi, S.Sn., M.Hum., dosen Mitologi Jurusan Pedalangan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta selaku narasumber ahli dalam Tugas Akhir.
11. Dr. Wisma Nugraha Christianto R., M.Hum., dosen Sastra Jawa di Universitas Gadjah Mada selaku narasumber ahli dalam Tugas Akhir.
12. Agus Bintoro, selaku narasumber di Kec. Jatinom, Klaten.
13. Tatik Rista Ningrum, selaku teman riset di Kec. Jatinom, Klaten.
14. Sri Wahyuni, Annisa Suryantari, Uswah Chandra, Silvia Loren, Ima Nailul Chusni, Annisa Devi, Rohmatun Nur Jannah, Mutiara Khairil, dan Feby Krima Grasinaz.
15. Ruhayati Nurlaely dan Tika Hanan Rachmawatie, selaku kedua sahabat.
16. Seluruh *crew* yang membantu produksi *teaser* “Pancagati” dan pelaksanaan Seminar Karya dari angkatan 2012 – 2014.
17. Seluruh teman-teman Televisi 2012.
18. Serta seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis berharap hasil karya penulisan skenario cerita “Pancagati” yang telah disusun dalam buku Desain Program serta karya skenario dapat bermanfaat bagi pembaca dan tentunya untuk perkembangan dunia pertelevisian Indonesia.

Yogyakarta, 9 November 2016

Eri Kristiana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
ABSTRAK	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penciptaan	1
B. Ide Penciptaan Karya	4
C. Tujuan dan Manfaat	6
D. Tinjauan Karya	7
1. <i>10 Things I Hate About You</i>	7
2. PK	9
3. <i>Truth or Dare</i>	11
 BAB II OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS	
A. Objek Penciptaan	13
1. Adat Jawa.....	13
2. Karakter Orang Jawa	14
3. Fenomena <i>Nglangkahi</i> Dalam Perkawinan	15
4. Pelangkah	17
5. Masa Perkawinan Pada Perempuan	19
B. Analisis Tokoh	20

BAB III LANDASAN TEORI

A. Film Televisi dan Tema yang Dipilih.....	25
B. Skenario	26
C. Elemen Pembentuk Cerita	28
1. Karakter Tokoh	28
2. Plot atau Alur Cerita	29
3. <i>Sub Plot</i>	30
4. Struktur Dramatik	30
5. Dialog	32
6. Konflik	33
D. <i>Relational Conflict</i>	33
E. <i>Flashback</i>	34

BAB IV KONSEP KARYA

A. Konsep Estetik	36
B. Desain Program	39
C. Desain Produksi	39
1. Tema	39
2. Judul	39
3. Sinopsis	40
D. Konsep Teknis	41
1. <i>Sub Plot</i>	41
2. <i>Relational Conflict</i>	44
3. Struktur Dramatik	46

BAB V PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Tahapan Perwujudan Karya	50
1. Tentang Cerita	50
2. Observasi	53
3. Riset	53
4. Sinopsis	54

5. Profil Tokoh	54
6. <i>Treatment</i>	54
7. Skenario	78
B. Pembahasan Karya	78
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	96
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	99

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster Promo <i>10 Things I Hate About You</i>	7
Gambar 1.2 Poster Promo PK	9
Gambar 1.3 Poster Promo <i>Truth Or Dare</i>	11
Gambar 3.1 Skema Pembagian Struktur Dramatik Misbach Yusa Biran	31
Gambar 4.1 Skema <i>Sub Plot</i> Misbach Yusa Biran	42
Gambar 4.2 Contoh Penerapan <i>Sub Plot</i> ke Dalam Cerita “Pancagati”	43
Gambar 4.3 Skema Penerapan <i>Relational Conflict</i> Melalui Tokoh Dalam Cerita “Pancagati”	45
Gambar 4.4 Grafik Cerita Aristoteles	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Poster Karya Tugas Akhir

Lampiran 2. *Cover Booklet* Skenario

Lampiran 3. Poster Publikasi Seminar Karya Tugas Akhir

Lampiran 4. Undangan Seminar Karya Tugas Akhir

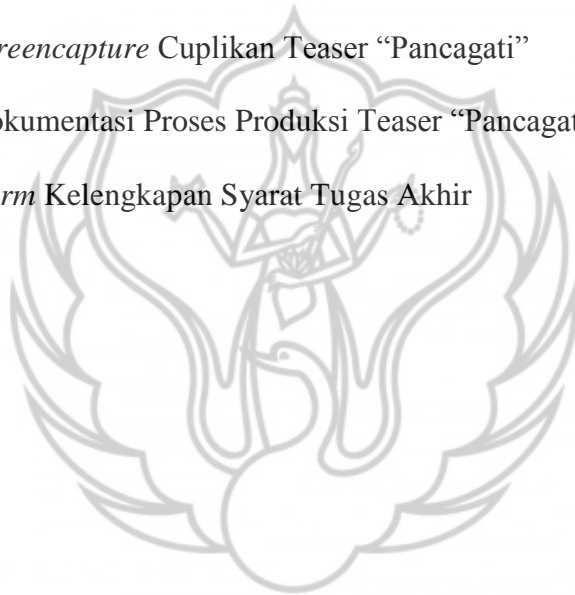
Lampiran 5. Desain Katalog Seminar Karya Tugas Akhir

Lampiran 6. Dokumentasi Seminar Presentasi Karya Tugas Akhir

Lampiran 7. *Screenshot* Cuplikan Teaser “Pancagati”

Lampiran 8. Dokumentasi Proses Produksi Teaser “Pancagati”

Lampiran 9. *Form* Kelengkapan Syarat Tugas Akhir



DAFTAR ISTILAH

1. *Action* : tindakan, aksi
2. *Blue print* : denah, acuan
3. *Bubak Kawah* : upacara adat yang dilaksanakan ketika orangtua mantu pertama atau terakhir
4. *Commercial Break* : iklan
5. *Flashback* : kilas balik
6. *Gugon - tuhon* : kepercayaan, larangan yang disampaikan lisan oleh masyarakat Jawa
7. *Genre* : aliran
8. *Graphical Match* : transisi antara dua shot yang berbeda namun memiliki komposisi visual yang sama
9. *Krama lugu* : bahasa Jawa yang digunakan berbicara oleh orang yang lebih muda kepada orang yang lebih tua
10. *Langkahan* : upacara yang dilaksanakan jika pengantin pria/wanita mendahului menikah kakak perempuan/ laki-laki
11. *Mindset* : pola pikir
12. *Nglangkahi* : seorang calon pengantin wanita mendahului menikah dari kakak perempuan/laki-laki
13. *Ngoko Lugu* : bahasa Jawa yang digunakan berbicara antara seseorang yang berumur sepadan/ sama
14. *Pangan* : makanan, sesuatu yang dapat dikonsumsi manusia
15. *Premise* : pokok pemikiran, pesan moral
16. *Relational Conflict* : tipe konflik yang menggunakan tokoh pendukung sebagai lakon konflik untuk meningkatkan dramatik cerita
17. *Sandang* : pakaian, sesuatu yang dapat menutupi tubuh
18. *Scene* : tempat/waktu tertentu dalam sebuah adegan film
19. *Setting* : keterangan mengenai ruang/waktu terjadinya suatu

- peristiwa
20. *Statement* : pernyataan
21. *Subtitle* : terjemahan dalam bahasa lain
22. *Sub Plot* : plot kecil yang menyertai plot utama
23. *Takhayul* : sesuatu yang berdasarkan hayalan belaka



ABSTRAK

Menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari, mustahil jika manusia tidak bersinggungan dengan mitos. Mitos berkembang dan hidup di lingkungan masyarakat Jawa dengan persepsi dan kepercayaan masing-masing. Keberadaan mitos di sekeliling masyarakat menjadi sulit dibuktikan secara riil dan rasional di tengah perkembangan zaman yang semakin modern. Berkaca dengan perkembangan zaman, perkawinan merupakan salah satu bentuk fenomena yang mengalami perubahan pola pikir masyarakat. Zaman dahulu masyarakat mengenal menikah adalah hal yang sangat penting, kini hal tersebut tidak lagi menjadi sebuah keharusan.

Melalui hal tersebut, tercipta sebuah Karya Seni “Penerapan *Relational Conflict* Dalam Fenomena *Nglangkahi* Perkawinan Pada Skenario Film Televisi Pancagati” yang menggunakan perkawinan *nglangkahi* sebagai objek penciptaan Karya Seni ini. *Nglangkahi* merupakan larangan yang diindahkan masyarakat Jawa untuk tidak mendahului begitu saja seorang saudara tua baik laki-laki maupun perempuan bila seseorang ingin kawin. *Nglangkahi* berkaitan dengan mitos, karena apabila larangan ini dilanggar dipercaya akan mendapatkan mitos “sial” bagi yang dilangkahi.

Karya seni berbentuk skenario film televisi. Skenario adalah karya dalam bentuk tertulis, dan menjadi bahan acuan dalam pembuatan film. Konsep estetik penciptaan karya seni ini menggunakan tipe konflik *Relational Conflict*, bertujuan meningkatkan dramatik cerita dengan konflik yang diciptakan bukan hanya berasal dari tokoh utama. *Relational Conflict* ditempatkan pada *Sub Plot* yang mengiringi jalannya plot utama. Penggunaan *Sub Plot* bertujuan untuk memberikan informasi dan memperkuat karakter tokoh dalam cerita.

Kata Kunci : Mitos, *Nglangkahi*, Skenario, *Relational Conflict*, *Sub Plot*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Di balik sebuah tayangan film di televisi atau film di bioskop tidak lepas dari peran seorang penulis skenario. Membuat cerita untuk sebuah film televisi yang menarik di mata masyarakat tentu menjadi tantangan tersendiri bagi seorang penulis skenario. Hanya dengan durasi yang singkat, sekali penayangan, dan bagaimana menyampaikan pesan melalui cerita singkat yang penuh makna. Pekerjaan seorang penulis skenario adalah menciptakan sebuah cerita dan skenario lengkap dengan dialog serta deskripsi visualnya. Lutters mengungkapkan bahwa :

Namun, pekerjaan penulis skenario tidak hanya berhenti sampai di kertas, karena selain harus memikirkan agar cerita enak dibaca serta tulisan (gunanya untuk dibaca produser, *broadcast*, kru, pemain, dll), yang lebih penting lagi penulis skenario juga harus ikut membayangkan bagaimana visualisasi tulisan tersebut bila menjadi tontonan sinetron atau film. Hal ini tentunya membutuhkan pengetahuan dramaturgi serta kepekaan membayangkan gambar yang akan dihasilkan oleh tulisan kita sehingga sanggup menjadi tayangan yang diminati penontonnya (Lutters 2010, xiv-xv).

Bukan hanya seorang peran penulis skenario, namun kualitas isi cerita juga menjadi pengaruh besar terhadap keberhasilan film televisi. Karena skenario adalah intisari atau roh dalam sebuah film, penulis skenario harus memahami cerita dan membuat susunan kata-kata yang baik agar pembacanya dapat membayangkan jika cerita tersebut divisualkan. Membuat skenario juga dapat diibaratkan seperti seorang arsitek yang membuat disain sebuah rumah. Rumah kecil pun jika ditangani arsitek yang bagus akan menghasilkan rumah kecil yang unik dan indah. Seperti halnya film. Film sederhana pun bisa menjadi indah kalau didisain oleh skenario yang digarap bagus (Biran 2006, 10).

Skenario adalah *blue print* dalam pembuatan film. Artinya, seluruh divisi yang mengerjakan film akan mengacu pada skenario yang telah dibuat. Hal

tersebut bukan satu-satunya faktor untuk mendapatkan kualitas film yang baik, karena mendapatkan kualitas yang baik juga dibutuhkan tema cerita yang menarik untuk dituangkan ke dalam skenario. Film cerita umumnya dituntut penontonnya untuk menyampaikan dengan jelas apa pokok pikiran yang disampaikan oleh pembuatnya. Untuk itu, film televisi lebih cenderung mengangkat sebuah cerita yang ringan dan dengan mudah dipahami daripada film bioskop yang memiliki cerita yang kompleks dan menuntut penontonnya untuk berpikir. Cerita film televisi yang ditayangkan di televisi lokal maupun nasional sebagian besar mengangkat tema percintaan remaja, perselingkuhan, maupun persahabatan. Seorang penulis skenario yang baik akan memilih sebuah permasalahan atau isu-isu yang sedang hangat diperbincangkan untuk dapat dituangkan ke dalam ide cerita, sehingga menghindari efek kebosanan penonton dalam menyaksikan tayangan film televisi yang itu-itu saja.

Perkawinan adalah salah satu tema cerita yang sering diangkat ke dalam cerita film televisi. Perkawinan adalah sebuah prosesi sakral antara kedua belah pihak, baik laki-laki dan perempuan, dalam mencapai tujuan mengikat janji sehidup semati. Hal yang paling penting yaitu perlu adanya kesiapan-kesiapan baik mental maupun material dalam menjalani kehidupan berumah tangga. Di jaman serba modern ini, pola berpikir masyarakat tentang menikah juga semakin modern bahwa umur bukan lagi menjadi tolak ukur siap atau tidaknya seseorang untuk menikah. Bahkan muncul anggapan bahwa menikah tidak lagi penting, dan tidak lagi memandang urutan yang tua maupun muda yang menikah terlebih dahulu di dalam sebuah keluarga. Oleh karena itu, tidak sedikit cerita dalam kehidupan nyata di sebuah lingkungan masyarakat tentang seorang adik yang menikah mendahului kakak kandungnya. Fenomena ini yang dikenal oleh masyarakat sebagai fenomena *nglangkahi*. Melihat fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, permasalahan dalam perkawinan *nglangkahi* menjadi ide segar dan menarik berlatarbelakang budaya untuk diangkat ke dalam cerita film televisi di antara cerita cinta maupun persahabatan yang sering diangkat.

Nglangkahi dalam perkawinan berhubungan dengan tingkah laku dalam sebuah masyarakat. Jika dilanggar, dipercaya telah melanggar sebuah larangan di

dalam lingkungan masyarakat tersebut. Dengan demikian, Pamali Jawa dapat dimaknai secara substansial sebagai pantangan dari masyarakat Jawa yang harus dihindari oleh anggota masyarakatnya sendiri (Achmad 2014, 8). Orang Jawa selalu menyebutnya dengan istilah *ora ilok* yang berarti “tidak baik” jika larangan tersebut tetap akan dilakukan. Seperti pada larangan perkawinan *nglangkahi* yang berkembang di lingkungan masyarakat, yang dipercaya jika dilanggar akan memberikan dampak atau mitos “sial” bagi yang dilangkahi. Hal ini biasanya terjadi dalam sebuah keluarga, dan dilakukan oleh adik kepada kakak kandungnya. Masyarakat sendiri tidak mengerti betul tentang relasi antara pamali dan mitos tersebut, walaupun secara tidak langsung mereka mematuhi. Dengan demikian Mitos Jawa dapat dimaknai sebagai kepercayaan atau keyakinan masyarakat Jawa yang sulit dibuktikan secara riil dan rasional (Achmad 2014, 8).

Kegelisahan ini yang menjadi ide awal dalam memilih tema perkawinan *nglangkahi* sebagai media penuturan gagasan yang dipikirkan oleh seorang penulis skenario. Hubungan yang seperti apa antara pamali dan mitos yang beredar di tengah-tengah masyarakat zaman dahulu hingga sekarang. Bahkan keberadaan mitos dari sebuah pamali diyakini manjur dan benar adanya. Oleh karena itu, muncul spekulasi bahwa “mitos hanya sebuah kebetulan” atau “mitos benar-benar sebuah konsep ilmu pengetahuan”.

Tidak ada konflik maka tidak ada cerita (Boggs 1992, 64). Konflik adalah sebuah permasalahan, baik permasalahan antartokoh maupun permasalahan tokoh dengan perasaannya sendiri. Tipe *Relational Conflict* digunakan sebagai cara bertutur penulis skenario dalam menciptakan konflik yang digunakan sebagai gebrakan dalam adegan atau *scene* tertentu agar lebih dramatis. *A particular Relational Conflict can be the focus of the entire story* (Seger 1987, 129). *Relational Conflict* yang diciptakan dapat dimunculkan melalui tokoh pendukung, namun harus tetap berhubungan dengan tokoh utama agar tidak terkesan membuat cerita sendiri.

Penataan cerita yang dilakukan dalam skenario harus bertutur filmis. Seorang penulis skenario harus membayangkan terlebih dahulu bagaimana adegan-adegan yang ingin ditulis sebagai adegan di film. Jika dianggap telah

sesuai dengan yang dipikirkannya, kemudian ditranskripsikan ke dalam uraian skenario.

Skenario yang baik adalah kalau :

- (a) Jalan ceritanya dapat dipahami dengan jernih,
- (b) Kreatif dalam menggunakan bahasa film,
- (c) Bagus tangga dramatikanya,
- (d) Mudah disimpulkan isi cerita yang dikandungnya (Biran 2006, 38).

Adat perkawinan *nglangkahi* memiliki banyak permasalahan di dalamnya, sehingga dapat membantu dalam pengembangan konflik cerita. Mengangkat tema *nglangkahi* dalam adat perkawinan ini bukan semata-mata hanya untuk menambah wawasan seorang penulis skenario, namun dengan melihat fenomena *nglangkahi* yang masih benar-benar terjadi di kehidupan nyata dan melihat ketakutan masyarakat akan larangan ini yang menjadi sangat menarik untuk dikembangkan ke dalam cerita film televisi.

B. Ide Penciptaan Karya

Setelah melihat fenomena yang benar-benar terjadi, muncul ide untuk menciptakan sebuah skenario tentang *nglangkahi* dalam perkawinan yang berjudul “Pancagati”. Judul Pancagati dipilih dari sebutan untuk anak dalam istilah Jawa. Pancagati : *anak lima wadon kabeh* (Daryanto 1990, 28). Artinya, anak lima perempuan semua. Cerita ini menceritakan tentang perjuangan anak bungsu dari lima bersaudara untuk dapat menikah, karena terganjal restu dari orang tua yang tidak memperbolehkannya *nglangkahi* menikah kakak kandungnya. Judul Pancagati dipilih karena empat dari kelima anak perempuan ini seluruhnya telah melakukan hal yang sama yaitu mendahului menikah kakak kandungnya sendiri. Jadi dengan cerita ini ingin menunjukkan cerminan sikap atau peristiwa sama yang telah dilakukan oleh kakak beradik ini dalam keluarganya.

Ide ini berawal dari ketertarikan seorang penulis skenario ketika memperhatikan di lingkungan sekitar, bahwa fenomena *nglangkahi* dalam perkawinan masih terjadi dan sebagian masyarakat masih mempercayai kebenaran mitos di balik larangan itu. Sebab mitos adalah tipe wicara, segala sesuatu bisa

menjadi mitos asalkan disajikan oleh sebuah wacana (Barthes 2006, 152). *Nglangkahi* dipercaya memiliki mitos “sial” bagi yang dilangkahi. Selain itu, di beberapa lingkungan masyarakat juga berkembang mitos jika adik yang telah *nglangkahi* menikah kakak kandungnya, rumah tangganya menjadi tidak akan baik.

Aris Wahyudi seorang dosen Mitologi di Institut Seni Indonesia Yogyakarta, mengungkapkan bahwa ketika seorang kakak yang dilangkahi oleh adiknya, akan merasa kalah dalam segi kualitas dirinya, baik dalam lingkungan sosial di masyarakat atau bahkan *mindset* dalam dirinya sendiri. Dampaknya perlahan akan muncul perasaan minder terhadap adik yang telah mendahuluinya dan muncul anggapan kepada diri sendiri bahwa jodoh sudah ada yang mengatur (wawancara dengan Dr. Aris Wahyudi, S.Sn, M.Hum., 10 Januari 2016).

Pelaksanaan adat *nglangkahi* terdapat sebuah syarat pelangkah yaitu berupa permintaan kakak kepada adiknya dan wajib untuk dipenuhi. Ketika pelangkah telah terpenuhi, mitos “sial” yang ada akan dianggap telah hilang. Menurut Wahyudi, secara tidak langsung pelangkah dapat diartikan sebagai strategi. Tidak sedikit seorang kakak yang bertindak egois dengan meminta sebuah pelangkah berupa barang yang bernilai mahal atau nominal uang yang tinggi. Dalam artian, hal itu bertujuan agar sang adik kesulitan atau bahkan gagal dalam mewujudkannya. Dalam pandangan orang Jawa, jodoh merupakan salah satu rahasia Allah, artinya satu maut, dua jodoh, tiga turunnya wahyu, empat kodrat, dan kelima harta, itu adalah kehendak Tuhan Yang Menciptakan alam semesta (Hariwijaya 2008, 13). Setiap orang memiliki waktu masing-masing dalam menemukan jodohnya, dan tidak ada hubungan antara jodoh dan sebuah tradisi adat daerah.

Hukum Islam tidak memuat tentang kebenaran mitos jika melakukan perkawinan *nglangkahi*. Namun apa yang harus ditegaskan di awal ini adalah bahwa mitos merupakan sistem komunikasi, bahwa dia adalah sebuah pesan (Barthes 2006, 151). Seperti halnya pesan yang ingin disampaikan dalam cerita ini, bahwa masyarakat Jawa terkenal dengan budaya yang menjunjung tinggi nilai kesopanan. Norma itu juga yang dapat diterapkan dalam sebuah hubungan antara

kakak adik kandung dalam keluarga. Seorang adik harus menghormati kakak yang dalam usianya terpaut lebih tua, baik dari sikap, sopan santun, maupun perkataan. Begitu pula mitos di dalam fenomena *nglangkahi* yang selalu dinilai benar oleh masyarakat, tanpa mengerti penyebab yang sebenarnya. Oleh karena itu, fenomena *nglangkahi* bukan hanya dapat dilihat dari sisi norma kesopanannya, melainkan harus dilihat dari kesiapan mental pelakunya. Dalam artian, orang yang lebih tua belum pasti lebih siap dari segi mental maupun materiil daripada yang lebih muda. Terciptanya cerita Pancagati ingin mengajak kepada pembaca maupun penonton agar tidak mentah-mentah menerima kebenaran atas kepercayaan mitos, namun juga dapat melihat sisi penyebab di dalamnya.

Skenario Pancagati diciptakan tokoh utama karakter protagonis bernama Anik (35 tahun). Anik adalah anak pertama sekaligus kakak yang telah dilangkahi oleh adik-adiknya. Konflik awal yang dimunculkan adalah ketika adik bungsunya (Puji) memohon ijin kepada ibu dan seluruh kakak-kakaknya untuk menikah, namun terganjal restu dari sang ibu yang tidak mengijinkannya. Mengingat sebelumnya Anik telah dilangkahi oleh ketiga adik-adiknya (Asih, Harti, dan Nur). Hal ini yang menjadi alasan terbesar ibu untuk menolak Puji menikah melangkahi Anik seperti yang dilakukan ketiga anak perempuannya terdahulu, karena telah munculnya kepercayaan “sial” tentang mitos tersebut yang benar-benar ada.

Penerapan *Relational Conflict* dimunculkan tidak selalu berasal dari tokoh utama, namun konflik yang ada akan selalu berhubungan dengan tokoh utama agar tidak kehilangan benang merah cerita. *Relational Conflict* dipilih bukan sekedar untuk mengulur cerita agar tingkat kepenasaran penonton semakin tinggi, namun digunakan untuk menciptakan konflik-konflik yang berasal bukan hanya dari tokoh utama untuk meningkatkan dramatisasi cerita dan memperkuat sebuah informasi di dalamnya.

C. Tujuan dan Manfaat

Secara umum tujuan dari pembuatan skenario cerita Pancagati sebagai berikut :

1. Menciptakan skenario dengan judul Pancagati tentang fenomena *nglangkahi* dalam perkawinan yang diharapkan dapat divisualisasikan dalam film televisi.
2. Mengenal lebih jauh tipe konflik *Relational Conflict* dalam penerapannya ke sebuah skenario.
3. Mengasah kemampuan dalam mengolah dan menulis skenario cerita televisi yang baik.

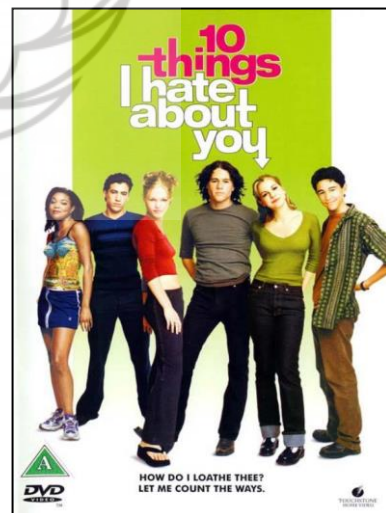
Manfaat dari hasil penciptaan karya skenario cerita ini, antara lain :

1. Skenario Pancagati dapat menjadi sebuah film televisi yang memberi pengetahuan dan memberi pengalaman baru bagi penonton tentang fenomena *nglangkahi* dalam perkawinan.
2. Memahami beberapa konflik dalam cerita yang ditimbulkan dari fenomena *nglangkahi* dalam adat perkawinan.
3. Memperdalam tentang penulisan dan penceritaan penulis dalam bidang penulisan skenario.

D. Tinjauan Karya

1. *10 Things I Hate About You*

Sutradara : Gil Junger
 Produser : Andrew Lazar
 Penulis : Karen McCullah Lutz,
 Kirsan Smith
 Produksi : Touchstone Pictures
 Genre : *Romantic Comedy*



Gambar 1.1
 Poster Promo *10 Things I Hate About You*

Film ini bercerita tentang kakak beradik bernama Kat dan Bianca. Mereka tinggal bersama sang ayah yang sangat protektif. Bianca cantik dan banyak lelaki

yang menyukainya di kampus, salah satunya Cameron. Namun Cameron harus melakukan persaingan dengan Joey Donner untuk mendapatkan Bianca. Bianca tidak boleh pacaran, pergi kencan, atau apapun sebelum Kat melakukan hal yang sama. Sedangkan Kat adalah pribadi yang berbanding terbalik dengan Bianca.

Karena akal licik Cameron, ia memanfaatkan kekayaan Joey untuk membayar Patrick Verona agar dapat mengencani Kat. Joey tentu saja tertarik karena dia akhirnya juga dapat kencan dengan Bianca. Walaupun Patrick selalu mendapat penolakan dari Kat, namun Patrick tetap berusaha dekat dengannya. Akhirnya Kat luluh dan jatuh cinta dengan Patrick. Di *ending* cerita terbongkar bahwa sebenarnya Kat bukan sosok wanita yang anti sosial sebenarnya, namun ia hanya membatasi dirinya karena kejadian masa lalunya. Dalam suatu kesempatan, terbongkar bahwa Patrick mendekati Kat hanya dibayar oleh Joey agar Joey bisa mendekati adiknya, Bianca.

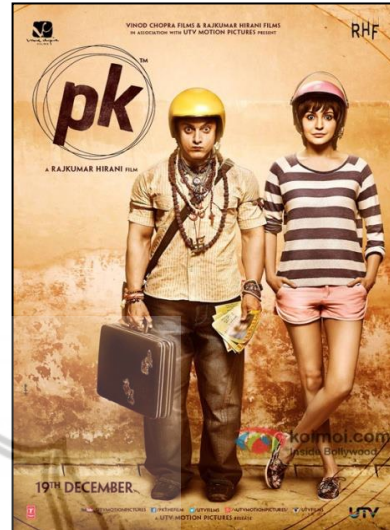
Garis besar cerita antara film ini dan Pancagati hampir sama. Perbedaannya, orang tua tunggal dalam film ini adalah seorang ayah, sedangkan dalam Pancagati adalah seorang ibu. Dalam skenario film ini karakter ayah menjadi tinjauan penciptaan karakter psikologis tokoh ibu dalam cerita Pancagati. Perbedaannya, karakter ayah dalam film ini sangat protektif dan kekeh dengan peraturannya yang tidak memperbolehkan anak bungsunya melakukan apapun mendahului anak sulungnya. Sedangkan karakter ibu dalam cerita Pancagati walaupun keras, penuh aturan, namun dalam keputusannya masih terdapat sebuah pertimbangan.

Persamaan lainnya dalam skenario *10 Things I Hate About You* dan Pancagati yaitu menerapkan tipe *Relational Conflict* dalam pengolahan konflik dalam skenario. Penerapan *Relational Conflict* dalam film ini adalah konflik antara Joey dan Cameron dalam memperebutkan Bianca, konflik antara Kat dan Joey, maupun konflik percintaan Bianca dan Cameron. Walaupun *Relational Conflict* yang diciptakan dalam skenario ini tidak selalu dilakukan oleh tokoh utama (Kat) secara langsung, namun konflik-konflik yang ada selalu berhubungan dengan dirinya. Sama dengan Pancagati, *Relational Conflict* dimunculkan bukan

hanya dari tokoh utama (Anik dan Puji), namun permasalahan yang ada tetap berhubungan dengan tokoh utama.

2. PK

Sutradara : Rajkumar Hirani
 Produser : Vidhu Vinod Chopra,
 Rajkumar Hirani
 Penulis : Abhijat Joshi, Rajkumar Hirani
 Produksi : RHF (Rajkumar Hirani Films)
 Genre : Drama



Gambar 1.2 Poster Promo PK

Film ini bercerita tentang seorang makhluk planet asing (Aamir) yang mendarat di bumi. Namun dalam perjalanannya, seseorang telah mencuri *remote* Aamir. *Remote* itu adalah sesuatu yang dapat membuatnya kembali ke asalnya. Di bumi, ia belajar untuk mendapatkan pakaian, menukarkan uang dengan benda-benda yang ingin dibeli, hingga kencing sembarangan agar ditangkap oleh polisi dan dapat makan gratis di dalam sel penjara.

Aamir mencari patung Tuhan di sebuah pasar untuk berdoa memohon *remote* miliknya kembali, menempel *sticker* gambar Tuhan di pipinya agar dijaui dari orang-orang yang ingin menjahatnya, hingga membawa air kelapa (adat kebiasaan berdoa orang Hindu) ke gereja sebagai persembahan untuk Tuhan. Aamir berfikir bahwa seluruh Tuhan di semua agama adalah sama. Jaggu yang melihat keunikan Aamir, mendekati dan mencoba mengajaknya untuk mengisi di sebuah program *talkshow* televisi. Sejak saat itu, masyarakat heboh melihat tayangan itu. Pada saat sebuah *talkshow live* di televisi, Jaggu mengundang Tapaswi (guru spiritual keluarga Jaggu) dan Aamir untuk membahas tentang

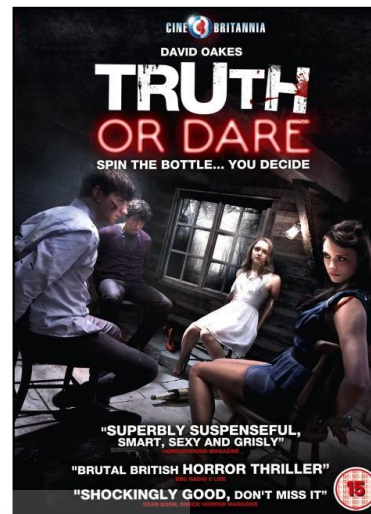
hubungan Jaggu dengan Safaraz, mahasiswa Pakistan yang dahulunya sempat dekat dengan Jaggu, sekaligus yang ditentang oleh Tapaswi.

Persamaan antara film PK dan Pancagati adalah keduanya memiliki dua tokoh dengan tujuan masing-masing. Pada *ending* cerita PK, Aamir berhasil mendapatkan *remotanya* dan kembali ke planetnya. Sedangkan Jaggu merilis bukunya tentang kisahnya bersama Aamir, dan dihadiri oleh Safaraz dan orangtua Jaggu. Pada *ending* kisah Jaggu dan Safaraz tidak dijelaskan lebih jauh apakah hubungan mereka berlanjut atau tidak. Persamaannya dengan Pancagati bahwa di *ending* cerita, Anik kembali bertemu dengan mantan kekasihnya dan berhasil membuat hatinya berdebar. Namun tidak dijelaskan lebih jauh tentang kelanjutan hubungan mereka. Sedangkan Puji berhasil mencapai tujuannya yaitu menikah. Dengan dipilih *open ending* ini bertujuan agar penonton menyimpulkan persepsinya mereka sendiri.

Skenario film PK menggunakan *Sub Plot* dalam penuturan ceritanya. Cerita ini memiliki satu plot utama yaitu perjuangan Aamir dalam mencari keberadaan *remote* yang akan membawanya kembali ke planet asalnya. *Sub Plot* dimunculkan dari perjuangan Aamir dalam mencari keberadaan Tuhan di pasar dan berbagai rumah ibadah, usaha Jaggu dalam membuat Aamir tetap tayang di program televisi tempatnya bekerja, dan urusan percintaan Jaggu dengan Saffaraz. *Sub Plot* yang diciptakan berbeda dengan tujuan plot di awal cerita, namun *Sub Plot* yang dimunculkan harus memiliki tujuan. Dalam film PK, *Sub Plot* dijalankan oleh tokoh utama sehingga memberi informasi lebih tentang karakter tokoh utama. Perbedaan dengan Pancagati yaitu tokoh yang menjalankan *Sub Plot* tersebut salah satunya adalah tokoh pendukung, bukan hanya tokoh utama saja. Fungsi tokoh pendukung digunakan dalam penciptan *Sub Plot* selain untuk memberi informasi lebih tentang karakter si tokoh, juga bertujuan untuk meningkatkan dramatisasi cerita.

3. *Truth Or Dare*

Sutradara : Robert Heath
 Produser : Richard Johns, Rupert Jermyn
 Penulis : Matthew McGuchan
 Produksi : Corona Pictures, AV Pictures
 & Met Film Post
 Genre : *Horror Thriller*



Gambar 1.3 Poster Promo *Truth Or Dare*

Film ini bercerita tentang seorang pemuda kaya raya dan pendiam bernama Felix. Ia menyukai seorang wanita bernama Gemma, yang merupakan kekasih Christ. Di sebuah pesta *prom night*, Felix berusaha mendekati Gemma. Eleanor yang melihat hal itu sengaja membuat permainan Truth Or Dare dengan teman-temannya, termasuk Felix. Ketika jatuh giliran Felix, ia memilih *Truth*. Eleanor memberikan tantangan kepada Felix untuk memilih salah seorang wanita yang ingin diajak bercinta, dan Felix memilih Gemma. Christ yang melihat hal itu sangat marah dan memukul Felix.

Beberapa bulan kemudian, Justin (kakak Felix) mengundang Gemma, Christ, Eleanor, Paul dan Luke ke sebuah kabin tersembunyi yang jauh dari peradaban untuk sebuah pesta ulang tahun Felix. Berawal dari situ, Justin membunuh mereka satu per satu karena kemarahannya dengan peristiwa *prom night* yang menyebabkan Felix gantung diri. Ketika semua terbunuh dan hanya menyisakan Eleanor dan Paul, Eleanor menjelaskan kepada Justin bahwa Felix sempat membantu keluarga Eleanor ketika hampir bangkrut. Eleanor mengancam Felix bahwa jika tidak membantu, akan menyebarkan video ketika Felix *blowjob* dengan Paul di malam *prom night* dulu.

Di *ending* film ini terdapat *scene* yang berisi penekanan dialog panjang antara Eleanor dan Justin untuk mengungkap *scene* lampau yang sebenarnya Felix lakukan ketika malam *prom night* sebelum gantung diri. Saat Eleanor bercerita,

disertai dengan montase untuk memperkuat visual cerita. Sama dengan Pancagati, yang menggunakan penekanan dialog panjang dalam *ending* cerita antara Harti dan ibu tentang yang dirasakan Anik mengapa melajang hingga sekarang. Perbedaannya, skenario Pancagati tidak menggunakan montase kejadian lampau untuk menjelaskan. Penjelasan tentang penyebab Anik hingga sekarang masih melajang telah dijelaskan di bagian tengah cerita dengan menggunakan *scene flashback*. Hal tersebut untuk menjelaskan *scene* lampau yang lebih detail tentang adegan, percakapan, maupun situasi yang dialami saat itu.

